

本周周报（10.14-10.20）

刘昊南

本周工作

1. 研究了 three.js 里实现的 lod 代码和示例，发现 three.js 里的实现机制是提前构造好物体的不同 details 的 model，即内存中同时有多个物体的不同 details 的 model，然后根据相机距离物体的距离判断采用哪一个 model，将那个 model 设为 visible，其他的 model 设为 invisible。
2. 直接采用 three.js 里实现的 lod 类并不适用于我们的气象项目，因为我们的地球有十几层纹理，如果同时存在于内存中的话，消耗的内存过于巨大。目前想到的方法是采用折中的方法，即利用 three.js 里的 lod 类构造不带纹理的球体模型，而纹理的 lod 则迁移我们之前客户端版本实现的类，这样既能保证效率，又不致于使内存开销过大。
3. 目前已经将 three.js 里的 lod 类迁移到了我们的项目中

下周计划

1. 将纹理的 lod 迁移到项目中